**Mechanics van Asteroids:**

**Asteroiden:**

* Er zijn verschillende grootten asteroiden. Groot middel en klein. Groot breekt in twee middelgrote en middelgrote asteroiden breken in twee kleine asteroiden. Kleine asteroiden verdwijnen compleet als ze beschoten worden.
* Er wordt een aantal grote asteroiden in het scherm gespawnt aan de zijkant met verschillende vectoren.
* Een aantal asteroids spawnen aan het begin, elke keer als er een asteroid kapot gaat komt er een nieuwe bij. Per level verschilt het hoeveel asteroids er zijn.
* Je gaat naar het volgende level als je alle asteroids kapot hebt.
* Spaceships en aliens kunnen geraakt worden door asteroids. Asteroids kunnen asteroids niet raken.

**Score:**

* Grote asteroids geven (x) punten, middelgrote asteroids geven (y) punten en kleine asteroids (z) punten. (Kan nog veranderd worden)
* Aliens geven 100 punten als ze kapot geschoten worden.
* Aliens geraakt door asteroids en asteroids geraakt door aliens geven geen punten.

**Scherm:**

* Asteroiden spawnen alleen aan de zij-, boven- en onderkant van het scherm, met verschillende vectoren.
* Aliens vliegen van rechts naar links of van links naar rechts in het scherm.
* Als er iets links het scherm uit vliegt, komt het er rechts weer terug in. Dit geldt niet voor aliens.
* Op het scherm kunnen random power-ups tevoorschijn komen.

**Power-ups:**

* Verschillende power-ups kunnen spawnen. Een schild wat je tegen asteroiden en alien kogels beschermt, een extra leven en een ander wapen.

**Spaceship:**

* Spaceship heeft 3 levens, als het schip geraakt wordt kan het tijdelijk niet meer geraakt worden.
* Alleen het spaceship kan powerups oppakken.
* Kogels hebben maar een bepaalde range.
* Kogels afgeschoten door het schip kunnen het schip niet weer raken.

**Aliens:**

* Kogels van aliens kunnen asteroids en spaceship raken.
* Aliens vliegen een richting op.